

# Prima Guerra del territorio

data:		24/09/2019		ciclo: 4 - Apoteosi	
Contendenti					
Giocatore: Claudio			Giocatore: Riccardo		
Gang 1: Precinto 13			Gang 2: Evil guy		
Reputazione: 14		Rating: 1395		Reputazione: 2	
Territori: 2		Cred. Iniziali: 175		Rating: 1080	
				Territori: 0	
				Cred. Iniziali: 30	
PRE-BATTAGLIA					
1. acquisto avanzamenti e reclutamento Hired Guns					
avanzamenti assegnati			avanzamenti assegnati		
Combattente	p.ti exp.	avanz.	Combattente	p.ti exp.	avanz.
mercenari reclutati			mercenari reclutati		
mercenario	costo		mercenario	costo	
2. Scenario					
Nome scenario: Tunnel Skirmish			Arbiter: NO		
Attaccante/Difensore/nn: nn			Attaccante/Difensore/nn: nn		
BATTAGLIA					
nome combattente	Esp.	Ferita	nome combattente	Esp.	Ferita
Chief Seamus O'Hara	6		Hannibal	2	
Detective Casey	4		Jack Torrance	1	
Detective Thaddeus Harris	3	41	Roy Batty	2	15
Officer Eddie	2	36	Hans Gruber	1	
Officer Clancy Wiggum	2		Bill	1	61
Officer Lou	1	31	Ivan Drago	1	25
Officer Robert William Paul	4		John Doe	1	
Recruit Carey Mahoney	4		Gordon Gekko	1	
Recruit Larvell Johnes	4				
GANG VINCITRICE: Precinto 13					
POST-BATTAGLIA					
1. Conclusione					
nemico catturato		no		nemico catturato	
				no	
2. Raccolta delle entrate (solo per la prima battaglia del ciclo)					
dimensioni territorio x 10:				dimensioni territorio x 10:	
3. Acquisizione delle Ricompense					
reputazione: 4		crediti: 50		reputazione: 0	
territorio: +1 territorio speciale				crediti: 15	
altro: 5 crediti trovati in una cassa				Territorio:	
				altro: 3 crediti trovati in una cassa	

#### 4. Azioni Post Battaglia

Combattente	Azione:		Combattente	Azione	
Chief Seamus O'Hara	Mercato		Hannibal	Sfruttamento	
Detective Casey	Sfruttamento		Jack Torrance	Medico	
Detective Rock Sassi	Sfruttamento		Roy Batty	Sfruttamento	
sfruttamento del territorio	D6x10	60	sfruttamento del territorio	D6x10	60
sfruttamento del territorio	D6x10	10	sfruttamento del territorio	D6x10	50
sfruttamento del territorio	D6x10		sfruttamento del territorio	D6x10	
COMMERCIO	Illegalità:		COMMERCIO	Illegalità:	
Trading Post 13	Blak Market		Trading Post 7	Blak Market	
nemico venduto agli schiavisti:	incasso		nemico venduto agli schiavisti:	incasso	
combattente dal medico	costo	esito	combattente dal medico	costo	esito
			Bill	60	52

#### 6a. Cancellare combattenti morti o ritirati


#### 6b. Acquisti al mercato

equipaggiamento	quantità	tot. Costo	equipaggiamento	quantità	tot. Costo
Slopper (Chef Louis)	1	20	Spad Jacker	1	15
Mastercraft Stub Gun	2	20	Stub gun	1	5
Light Carapace Armour	3	240			

#### 6c. Distribuzione equipaggiamento

equipaggiamento	combattente	equipaggiamento	combattente
Light Carapace Armour	O'Hara	Spad Jacker	John Doe
Light Carapace Armour	casey	Stub gun	Hans Gruber
Light Carapace Armour	sassi		
Hardened Flack Armour	wiggum		

#### Epilogo

Reputazione:	18	Rating:		Reputazione:	2	Rating	
Territori		Crediti		Territori	0	Crediti	78
EVENTUALI NOTE: 3 Flack Armour nello stash				EVENTUALI NOTE:			

Achievements		
1	<b>1. INARRESTABILE:</b> giocato almeno 10 partite	1
4	<b>2. Leggendaro:</b> ottenuto almeno 20 di reputazione	
OK	<b>3. PADRONE:</b> ottenuto almeno 3 territori	
	<b>4. CONQUISTATORE:</b> rubato un territorio ad un avversario	
	<b>5. DEVASTATORE:</b> distrutto un territorio ad un avversario	
OK	<b>6. COSTRUTTORE:</b> ottenuto un territorio speciale	
	<b>7. PROFANATORE:</b> profanato una reliquia nemica	
1	<b>8. COLLEZIONISTA:</b> aperto almeno 20 casse	1
	<b>9. CERCATORE DI TESORI:</b> ottenuti almeno 100 crediti in una sola partita	
	<b>10. REDIVIVO:</b> curato in Full Recovery un membro della gang dal Doc (non dall'Hanger-on)	
	<b>11. TUTORE:</b> trasformare uno Juves in un Champion durante un downtime	
1	<b>12. TANTI NEMICI MOLTO SUDORE:</b> giocato una partita con almeno 8 avversari diversi	1
	<b>13. TUTE CROMATE:</b> gang interamente dipinta (almeno 10 modelli)	
	<b>14. RECLUTATORE:</b> assoldato un Bruto	
	<b>15. MAGNATE:</b> assoldato un Bounty Hunters	
	<b>16. RICETTATORE:</b> assoldato un Hive Scum	
OK	<b>17. ARISTOCRATICO:</b> acquistato uno Status Item	
	<b>18. ANIMALISTA:</b> acquistata una Bestia Esotica	
	<b>19. CYBERPUNK:</b> acquistato un Bionic	
	<b>20. SPECIALISTA:</b> fatto diventare Specialist un Ganger	
	<b>21. POLIAMOROSO:</b> giocato uno scenario Multigiocatore	
	<b>22. ISTINTO FELINO:</b> caduto in piedi a terra da almeno 8" di altezza	
OK	<b>23. SPELEOLOGO:</b> giocato almeno 2 partite in Zone Mortalis	
	<b>24. DECAPITATORE:</b> mandato Out of Action un Leader avversario con colpo diretto	
	<b>25. ASSASSINO:</b> ucciso (risultato 66) con un colpo diretto un avversario	
1	<b>26. GLADIATORE:</b> mandato Out of Action con colpo diretto almeno 10 avversari in CAC	1
	<b>27. VENDITORE:</b> ottenuti almeno 50cr per la vendita al mercato di equipaggiamento in Stash	
OK	<b>28. BEN EQUIPAGGIATO:</b> creato un set di equipaggiamento alternativo per il proprio Leader	
	<b>29. CACCIATORE di TAGLIE:</b> catturato un membro di una gang avversaria	
	<b>30. FORTUNATO:</b> mandato Out of Action un avversario con un colpo di striscio (non essendo lui il bersaglio)	
	<b>31. ECCLETTICO:</b> avanzato un Champion o un Leader con almeno 3 skill prese da liste di abilità diverse	
	<b>32. VETERANO:</b> giocato tutti e 6 gli scenari base del Sector Mechanicus (da pad 124 a 134 del Rulebook)	
	<b>33. EVASORE:</b> liberare un proprio compagno catturato da una gang nemica (scenario Rescue mission)	
3	<b>34. BUTTAFUORI:</b> aver mandato fuori combattimento 30 nemici con colpo diretto	2
	<b>35. IMPLACABILE:</b> vincere uno scenario dopo esser stati i primi a fallire il Bottle test	
	<b>36. SIGNORE DELLA ZONA:</b> vincere una battaglia Resa dei Conti	